Dusty Rooms: 32 anni di Metroid

Nel 1985 il **Nintendo Entertainment System** sanciva una volta per tutte la fine della crisi dei videogiochi in Nord America, sostituendosi ad **Atari** nel mercato delle console. Col suo spettacolare lancio, prima circoscritto nello stato di New York con i giochi "**Black Box**" (ovvero quelli con lo stesso box-art nero come ***Excitebike***, ***Clu Clu Land*** o ***Wild Gunman***) e poi in tutti gli Stati Uniti in bundle con ***Super Mario Bros.***, l'allora semi-ignota compagnia giapponese cominciava la sua scalata al potere e, come **Atari** lo fu per la precedente generazione, **Nintendo** si poneva come sinonimo di videogioco. Come il **NES** fu posto era chiaro a tutti: la nuova console 8-bit era un HI-FI casalingo, da accostare tranquillamente al videoregistratore, mangianastri o giradischi, pensato per tutta la famiglia e, i giochi proposti, riflettevano senza ombra di dubbio queste scelte di mercato. Tuttavia, nel 1986, **Nintendo** decise di lanciare un gioco più tetro, decisamente molto distante dai tipici colori accesi per la quale il **NES** stava diventando famoso; oggi, per i suoi bei maturi 32 anni, daremo uno sguardo a ***Metroid*** e i suoi sequel, una saga **Nintendo** diventata con gli anni sinonimo di eccellenza tanto quanto quella di ***Super Mario*** e***The Legend of Zelda***, se non persino superiore.



Un gioco rivoluzionario

Metroid uscì per il **Famicom Disk System** il 6 Agosto 1986 ponendo atmosfere ed elementi di gioco mai visti prima. Sebbene l'**action-platformer**, più comune oggi come **metroidvania**, fosse già stato implementato in precedenza (anche se non è facile trovare una vera origine) questo è il titolo che lo ha reso famoso e ha messo le basi per tutti quei giochi che avrebbero voluto emulare questo

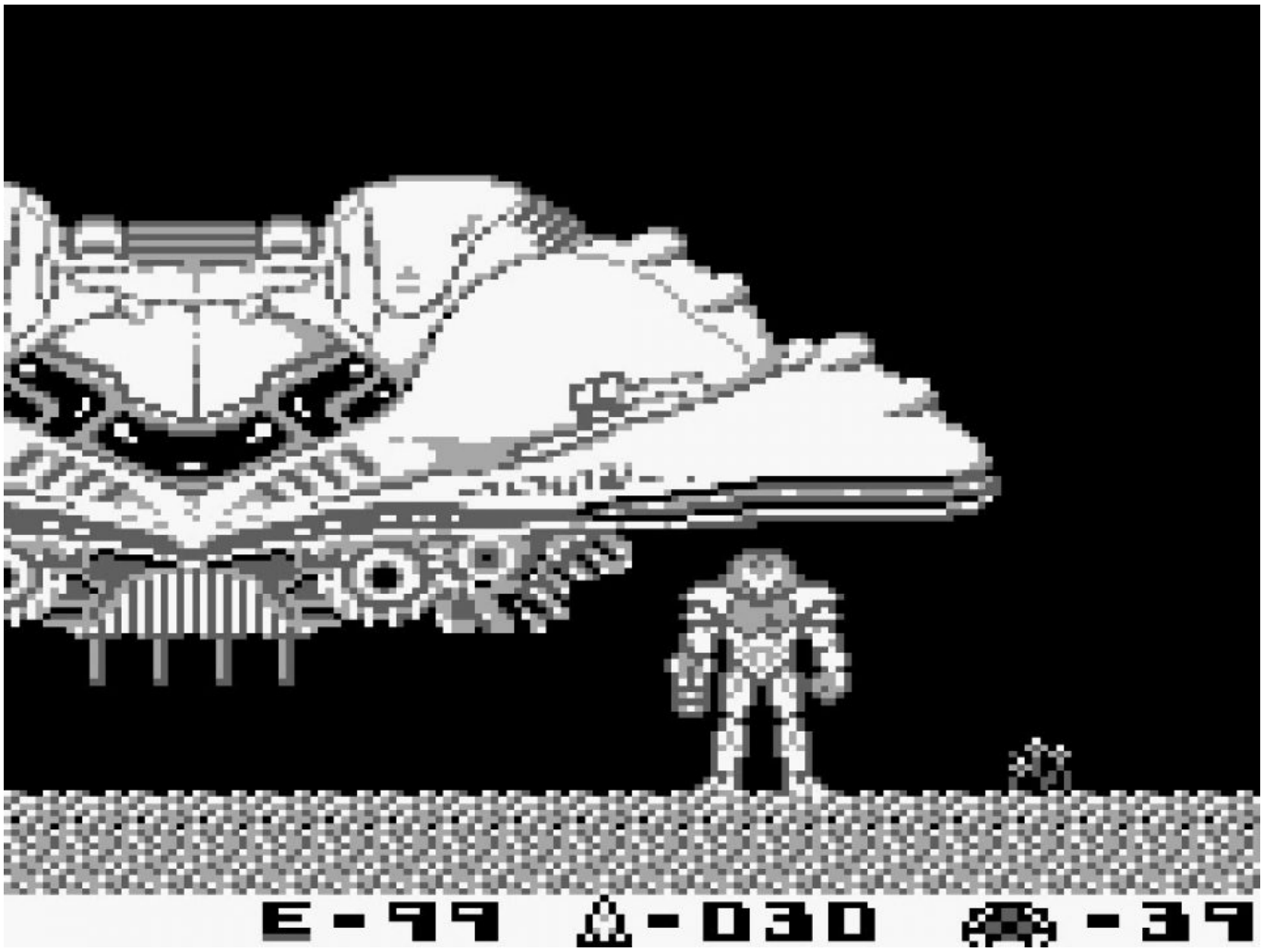
nuovo tipo di gameplay. ***Metroid*** presentava un gameplay sidescroller tradizionle à la ***Super Mario Bros.*** ma con un *overworld* immenso completamente interconnesso grazie a portali, bivi, cunicoli e ascensori; per poterlo esplorare interamente i giocatori avrebbero dovuto trovare i diversi power up per l'armatura di **Samus Aran** per poi tornare in determinate sezioni dell'*overworld* e usarle per arrivare in dei punti altrimenti inaccessibili. Diversamente dai più colorati ***Super Mario Bros.*** e ***The Legend of Zelda***, dalla quale traeva un pizzico della sua componente puzzle solving, il gameplay di ***Metroid*** era volto a far sentire il giocatore un vero e proprio "topo in un labirinto", sperduto e isolato per via dei suoi toni cupi, fortemente ispirati al film ***Alien*** di **Ridley Scott**, e la totale assenza di NPC con la quale interagire; pertanto, il giocatore era spinto a usare tutti i mezzi a sua disposizione, pensare fuori dagli schemi e, in un certo senso, superare la quarta parete che lo separava dal videogioco disegnandosi, per esempio, la mappa dell'*overworld* in un foglio di carta accanto a lui (visto che non era presente alcuna mappa *in-game*).
Il gioco sancisce ovviamente la prima apparizione di **Samus Aran**, il cui sesso rimase ignoto ai giocatori fino al termine dell'avventura. Sebbene la scelta di rendere donna il personaggio principale fu una decisione presa durante le fasi finali dello sviluppo per creare un effetto shock (principalmente perché nel libretto ci si riferiva a **Samus** come un lui), fu anche una scelta molto saggia per ciò che riguarda la rappresentazione dei protagonisti donna nel mondo videoludico. Per la prima volta, una ragazza veniva messa allo stesso livello dei virili eroi che erano spesso protagonisti dei giochi d'azione; **Samus** spianò senza dubbio la strada a tante altre audaci protagoniste femminili, come **Lara Croft**, **Jade** e **Jill Valentine**, e grazie a lei il muro che separava gli eroi dalle eroine fu definitivamente abbattuto. Insieme a lei, ***Metroid*** introdusse molte delle caratteristiche che definirono il suo gameplay e che sussistono ancora oggi, come le sezioni da percorrere in **morfosfera**, i passaggi in cui ci servirà l'ausilio di un nemico da congelare col **raggio gelo** e i mille e mille segreti nascosti nella mappa del **pianeta Zebes**; non dimentichiamoci inoltre degli iconici nemici **Kraid** e **Ridley**, le forme base dei **Metroid** e la malefica **Mother Brain**. Giocare oggi con l'originale ***Metroid*** per **NES** è senza dubbio educativo e interessante ma non tutti, forse, possiamo accettare le lunghissime password, che includono lettere maiuscole, minuscole e numeri arabi, l'assenza di una mappa *in-game* (che ai tempi apparì per la prima volta soltanto nel primo numero di **Nintendo Power** nel 1988) e di un vero metodo per ricaricare l'energia di **Samus**. Pertanto, secondo noi, il miglior metodo per giocare alla prima avventura di **Samus** è senza dubbio il remake ***Metroid: Zero Mission*** per **Gameboy Advance**: in questa versione uscita nel 2004, possiamo godere di uno *storytelling* moderno, una mappa *in-game* rivisitata, sezioni inedite e tantissime nuove armi che si rifanno ai successivi capitoli.



Un sequel carente

Il primo sequel di questo gioco per **NES** arrivò nel 1992 su **Nintendo Gameboy** e il suo titolo fu ***Metroid II: Return of Samus***. In questo nuovo gioco, **Samus** arriva sul pianeta **SR388** per debellare la minaccia dei **Metroid**, eliminandoli definitivamente nel loro habitat naturale. In questa nuova avventura conosceremo questi parassiti più nel profondo in quanto affronteremo delle specie che si evolvono dalla forma base e sono decisamente più aggressive e pericolose. ***Metroid II*** è un capitolo spesso dimenticato dai fan ma ha comunque dato alla serie altre caratteristiche che hanno decisamente migliorato il gameplay proposto nel primo titolo per **NES**: per prima cosa, **Samus** può accovacciarsi senza entrare in **morfosfera** e può sparare verso il basso quando si trova in aria; vengono finalmente implementate le **stazioni di ricarica**, che permettono di ricaricare la nostra energia e la scorta di missili, viene fatta una chiara distinzione fra la **Power Suit** e la **Varia Suit**, che costituisce a oggi il design tipico della cacciatrice di taglie spaziale, ma soprattutto viene scartato il sistema di password in favore del più comodo **salvataggio su RAM**. Ciononostante, molte altre caratteristiche hanno limitato le forti potenzialità di questo gioco: la mappa *in-game* continuò a non essere presente ma la sua assenza fu compensata da un gameplay semplificato. L'azione si svolge nel sottosuolo del pianeta **SR388** e dunque, più si scende più andremo avanti nel gioco. Tuttavia, è impossibile procedere fino a quando non bonificheremo una zona dai **Metroid** perché dei laghi di lava ce lo impediranno; una volta debellato il numero indicato in basso a destra nel menù di pausa, potremo proseguire verso il livello inferiore, almeno fino al prossimo impedimento. Questa meccanica permette sicuramente a coloro che vogliono approcciarsi alla serie tramite questo gioco, un gameplay graduale, dove si perde quel senso di dispersione infuso col precedente titolo. Per via

della memoria del **Gameboy**, le aree proposte sono abbastanza piccole ma cercare i Metroid presenti in una determinata sezione può risultare tedioso, in quanto si perde facilmente il senso dell'orientamento (sempre per l'assenza di una mappa *in-game*). Sempre per i problemi di memoria, gli unici boss che incontreremo sono i **Metroid** e nonostante ci siano diverse forme di tali nemici il gioco, sotto questo aspetto, risulta poco vario (essendo anche questi ultimi abbastanza facili da sconfiggere).
Essendo invecchiato male, **Nintendo** ha pensato bene di rilasciare giusto l'anno scorso ***Metroid: Samus Return*** per **Nintendo 3DS** che ripropone un operazione di remake simile a quella di ***Metroid: Zero Mission***. A ogni modo, prima dell'intervento di **Nintendo**, lo sviluppatore indipendente **Milton Guasti** aveva rilasciato ***AM2R*** (***Another Metroid 2 Remake***), un remake indipendente dalle fattezze grafiche di **Zero Mission** e rilasciato gratuitamente su **Gamejolt**; con buona probabilità, la compagnia giapponese stava già sviluppando il remake ufficiale di **Metroid II**, perciò non poterono fare altro che bloccare i download del gioco. Tuttavia, ciò che viene caricato su internet ci rimarrà per sempre e perciò, con un po' di fortuna, è ancora possibile trovarlo in siti diversi da Gamejolt (anche se noi vi consigliamo vivamente di giocare al remake ufficiale di **Nintendo** per **3DS**).



L'eccellenza di Super Metroid

Dopo due anni, nel 1994, arriva il terzo capitolo della saga che riprende esattamente la storia dove l'avevamo lasciata. Il finale di ***Metroid II: Return of Samus*** vedeva la cacciatrice essere inseguita

da un piccolo **Metroid larvale** in preda a uno strano imprinting; all'inizio di ***Super Metroid*** vediamo la nostra cacciatrice di taglie incubare la creatura in una capsula e cederla a un laboratorio scientifico. Una volta allontanata, **Samus** trova una strage e **Ridley** intento a rubare la capsula contenente il **Metroid**. **Samus** non riuscirà a fermarlo e così lo inseguirà fino al vecchio pianeta **Zebes** dove scoprirà che i pirati spaziali stanno costruendo una base per poter utilizzare i **Metroid** per i loro scopi terroristici.
Super Metroid elimina tutto ciò che rendeva tedioso il primo e il secondo capitolo, prendendone i suoi aspetti più riusciti, migliorandoli ulteriormente. In questo capitolo **Samus** può finalmente sparare in diagonale, vantando anche una maggiore mobilità sin dall'inizio grazie ai ***wall jump*** che, se impareremo a utilizzarli come si deve, potranno addirittura rompere le sequenze di gioco e ottenere armi e potenziamenti prima del normale andamento del gioco; non a caso, questo è uno dei giochi più gettonati dagli *speedrunner*, i cui scopi sono completare determinati giochi nel minor tempo possibile. Tornano tutti i power up dei precedenti titoli insieme ad alcuni nuovi, come la **supercinesi**, il **visore a raggi-x**, la **giga-bomba** e altri, che finiranno per diventare degli standard per tutta la serie. Grazie alla cartuccia di 24MB, la più grande mai prodotta prima dell'arrivo di ***Donkey Kong Country***, è stato finalmente possibile inserire un'immensa mappa all'interno del gioco in grado di segnalare i luoghi già visitati e quelli ancora da scoprire, decretando così la fine dei giorni in cui giravamo a vuoto per **Brinstar** o ci arrangiavamo con carta e penna. Grazie inoltre alla potenza del Super Nintendo è stato possibile creare una grafica iper-dettagliata (per l'epoca) che finalmente riusciva davvero a dare quelle sensazioni che il primo titolo sperava di dare, ovvero quel senso di profondità, isolamento, e anche paura, dovuto all'isolamento, alla solitudine e al doversi trovare a che fare con specie aliene di cui non sappiamo niente; il tutto accompagnato da una componente di storytelling che si srotola senza alcun dialogo ma sempre chiara: man mano prendono luogo i momenti salienti della trama, specialmente durante l'avvincente finale del gioco, e da una colonna sonora magistrale resa possibile grazie all'impressionante chip sonoro S-SMP. Per tutti questi motivi ***Super Metroid*** si annovera fra i migliori giochi mai creati e ancora oggi risulta incredibilmente attuale e intenso, come del resto lo è sempre stato. A oggi ci sono molti metodi per giocare questo gioco: se avete a casa un **Nintendo 3DS** o un **Wii U** potrete trovarlo tranquillamente sull'**E-Shop**, ma se volete un'esperienza più vicina all'originale allora vi converrà comprare uno **SNES Classic Edition** e giocarlo con il suo controller originale.



Pausa e ritorno in grande stile

Dopo il successo di ***Super Metroid*** nel 1994 era normale aspettarsi un nuovo capitolo della saga in 3D per il **Nintendo 64**, con nuovi controlli e un gameplay ancora più spettacolare del precedente. Tuttavia, **Yoshio Sakamoto**, il creatore, e **Shigeru Miyamoto** si ritrovarono senza alcuna idea per la nuova generazione, specialmente per ciò che riguardava i controlli e la prospettiva del gioco. Proprio per questo motivo non vi fu alcun *Metroid* per questa generazione. la sua unica apparizione su **N64** fu per il divertentissimo **Super Smash Bros.** nel 1999 e poco dopo la sua uscita si riaccese la speranza di rivedere presto la cacciatrice di taglie più famosa di tutta la galassia. I fan dovettero aspettare ancora altri tre anni ma furono premiati con l'uscita di ben due nuovi giochi della saga per due diverse console: il primo fu ***Metroid Fusion***, in 2D e sviluppato dalle stesse persone che lavorarono su ***Super Metroid*** e rilasciato su **Gameboy Advance**. la storia vedeva **Samus Aran** accompagnare una squadra di ricerca sul **pianeta SR388** quando all'improvviso venne attaccata da una specie sconosciuta; mentre stava tornando alla base per ricevere soccorso, il parassita conosciuto come **X** entrò nel sistema nervoso di **Samus** arrivando alla stazione di ricerca in fin di vita. I **parassiti X**, che nel frattempo si stavano moltiplicando, avevano letteralmente fuso alcune parti della sua armatura sul corpo della protagonista, tanto è vero che i medici dovettero operarla con l'armatura addosso, rimuovendo le parti infette, con Samus in fin di vita; fortunatamente qualcuno trovo una cura, ovvero un siero a base del DNA del **Metroid**, predatore naturale del **parassita X**. Così, **Samus** fu salvata, perdendo buona parte dell'armatura, ma in compenso diventò immune ai **parassiti X**. Un altro prezzo da pagare fu l'avere le stesse debolezze di un **Metroid**, come la forte sensibilità al freddo; adesso si poneva una nuova avventura davanti a lei: recuperare le parti della sua armatura rimosse chirurgicamente e mandate alla **stazione di ricerca B.S.L.**, luogo da dove ricevette inoltre un preoccupante allarme.
L'altro nuovo titolo, sviluppato da **Retro Studios**, era invece ***Metroid Prime***, che avviava pertanto la nuova sottoserie in 3D. Il nuovo titolo per **Gamecube** fu visto all'inizio con molto scetticismo ma con le prime recensioni da parte di critici e fan, il gioco raggiunse presto il successo sperato. Si sentiva nell'aria una sorta di fallimento assicurato: si pensava che potesse succedere alla saga di ***Metroid*** quanto accaduto con ***Castlevania*** su **Nintendo 64** ma fortunatamente, avvenne l'esatto

contrario. Ogni elemento che rese grande la saga, come appunto le sezioni in morfosfera, l'esplorazione graduale e il forte senso di isolamento, fu rivisitato e rinnovato per un mondo 3D dinamico che funzionava alla perfezione; persino la mappa in 3D era chiara e capire dove si era stati e dove no era semplice come in ***Super Metroid***. I controlli non si si rifacevano invece asparattutto "*pre-dual analog*" per **Nintendo 64** come ***Goldeneye 007*** o ***Turok***; il secondo analogico, presente comunque nel controller del **Gamecube** (se è per questo, usato normalmente in altri **FPS** che uscivano sulla console), veniva usato per scegliere una delle quattro armi disponibili ma il gioco offriva un sistema di puntamento di precisione, a discapito dei movimenti e un sistema di mira automatica durante le battaglie più movimentate, compensando in maniera completa l'assenza di questa opzione. Il sequel ***Metroid Prime 2: Echoes***, uscito nel 2004, presentava lo stesso schema di controlli ma, così come per il primo titolo, non rappresentò per niente un ostacolo per il successo del gioco. L'avventura, in questo capitolo, veniva letteralmente raddoppiata in quanto a un "*light world*" si sovrapponeva un "*dark world*", un po' come accadeva in ***The Legend of Zelda: a Link to the Past***, e il gioco prese appunto nuove componenti di gameplay mai viste in precedenza: i controlli furono cambiati e in un certo senso ultimati in ***Metroid Prime 3: Corruption*** per **Wii** che sfruttavano, ovviamente, il sistema di puntamento proposto coi **Wii-mote**, sposandosi al meglio con un gameplay da **FPS** della saga **Prime**. Più tardi, nel 2009, tutti i tre titoli *Prime* furono rilasciati nella collection ***Metroid Prime: Trilogy***, introducendo così i ***motion controlller*** anche nei primi due titoli della sotto-saga.





L’ultimo capitolo e i tempi recenti

Dopo la **trilogia *Prime***, acclamata come una delle migliori della scorsa decade, garantire la medesima qualità era una mossa molto ardua, specialmente senza l’aiuto di **Retro Studios** che si concentrava a ridar vita a un altro franchise **Nintendo** smesso in disparte: ***Donkey Kong Country***. In una mossa a sorpresa, **Nintendo** decise di allearsi con **Team Ninja**, autori delle acclamatissime serie ***Dead or Alive***, ***Ninja Gaiden*** e ***Nioh***, per concentrarsi su un ***Metroid*** che unisse sia componenti in 2D, sempre molto richiesta dai fan, che elementi in 3D. Ciò che ne venne fuori, nel 2010, fu ***Metroid: Other M***, un titolo ibrido con sezioni in 2D ispirate a ***Super Metroid*** e fasi in 3D che presentano un gameplay dinamico, che ricorda in parte ***Ninja Gaiden***, in cui in ogni momento possiamo cambiare la visuale in prima persona (sempre a discapito dei movimenti). Tuttavia, il punto focale era dare a **Samus** una voce e presentare il suo personaggio in una maniera tutta nuova, con dialoghi e monologhi (tal volta forse troppo lunghi). Il gioco ricevette opinioni discordanti da parte di critici e fan ma in fondo il tutto si riduceva a pareri soggettivi: il gioco in sé era buono e non presentava grosse sbavature ma in molti, di fonte a così tante novità, faticarono ad apprezzare il lavoro di **Team Ninja** e così ***Metroid: Other M*** rimane a oggi un bel gioco ma non imperativo per godere della saga di **Samus**.
La saga rimase dormiente fino al 2016, anno in cui fu rilasciato ***Metroid Prime: Federation Force*** per **Nintendo 3DS**, uno spin-off che nessuno voleva. All’**E3 2015** il trailer **ricevette 25.000 dislike** e solamente 2500 like su **YouTube**; partì persino una petizione su **Change.org** per raccogliere 20.000 consensi per cancellare questo nuovo progetto ma nonostante le 7500 firme in un’ora l’obiettivo non fu mai raggiunto. Il gioco venne rilasciato l’anno successivo e, contrariamente a ciò che si presagiva, il gioco non fu distrutto dalla critica ma semplicemente accettato per quello che era. Fortunatamente, nel 2017, **Nintendo** si è rifatta, lanciando il già citato remake ***Metroid: Samus Return*** e, all’**E3** dello scorso anno, un teaser trailer in cui fu annunciato che ***Metroid Prime 4*** è momentaneamente in sviluppo per ***Nintendo Switch*** (anche se d’allora non abbiamo più ricevuto notizie).
L’esperienza dei fan con la saga ci insegna principalmente una cosa: ***Metroid*** è uno dei brand più importanti di **Nintendo** ed è proprio per questo motivo che non vediamo uscite frequenti, visto che

ogni release, sia per i fan che per la compagnia stessa, deve essere speciale, portando una grande innovazione a livello di gameplay. Basta dare un occhiata al comparto spin-off della saga per niente numeroso: abbiamo solamente ***Metroid Prime: Hunters***, ***Metroid Prime Pinball*** e ***Metroid Prime: Federation Force*** e ciò dimostra le intenzioni di **Nintendo** per non far di questa saga una sorta di ***Call of Duty*** o ***Assassin's Creed***; nonostante abbia un fortissimo appeal e grosse potenzialità il brand è intenzionato a mantenere quell'aura di sacro che da sempre l'ha contraddistinta e anche se i fan ogni volta dovranno attendere molto tempo fra un gioco e l'altro almeno si ha la semi-certezza che alla consegna verrà rilasciato un grande gioco, che sia un episodio principale o uno spin-off. Incrociamo le dita e aspettiamo pazientemente il prossimo ***Metroid Prime 4***!



Dusty Rooms: il fenomeno di Mother

Proprio qualche giorno fa, esattamente il 27 Luglio, è stato il 29esimo anniversario del rilascio del primo gioco della saga di ***Mother*** su **Famicom**. Negli ultimi anni la saga è diventata un fenomeno di culto, specialmente grazie all'inclusione di **Ness** in ***Super Smash Bros. Melee*** e, grazie a esso, un'orda di fan non fa che chiedere a gran voce il rilascio di tutti i giochi della saga in media più recenti, specialmente sapendo che il creatore della saga, **Shigesato Itoi**, ha dichiarato che con il rilascio di ***Mother 3*** la saga è ufficialmente terminata e non ha alcuna intenzione di rilasciare un eventuale ***Mother 4***. Oggi, su **Dusty Rooms**, daremo uno sguardo a una delle serie **RPG** più sottovalutate di tutti i tempi, che ha riscoperto una nuova vita grazie a internet ma che, ai tempi, non riuscì a imporsi in confronto ai più popolari ***Final Fantasy***, ***Dragon Quest*** o ***Phantasy Star***.



Un inizio un po’ sottotono

La storia di ***Mother***, come già accennato, comincia su **Famicom** nel Luglio del 1989. Il prologo della storia ci presenta **George** e **Maria**, una tipica coppia americana che intorno agli anni ’50 scomparve dalla circolazione; più tardi **George** riapparve improvvisamente ma non rivelò mai a nessuno dove si trovasse e cosa successe a lui e a sua moglie, che rimase dispersa. George dunque, si chiuse in se stesso e cominciò a fare strani esperimenti isolandosi dal mondo. Nei tardi anni ’80 un giovane di nome **Ninten** (è il suo nome standard ma – come poi diventerà tipico della serie – è possibile cambiarlo prima di cominciare la nostra avventura) è testimone di **strani eventi paranomali** che avvengono in casa sua, come appunto l’attacco della sua bajour. Il padre, costantemente fuori casa per lavoro, chiede a **Ninten** di investigare su questi fenomeni, gli stessi di cui si occupava il suo bisnonno, e da lì si arriverà col affibbiare la colpa a una razza aliena che da anni tenta di invadere la terra. Più in là, **Ninten** arriverà al magico mondo di **Magicant** e incontrerà la **regina Mary** che darà al nostro eroe l’obiettivo principale del gioco, ovvero trovare le otto parti della sua canzone e cantarla interamente di fronte a lei. Con l’avanzare dell’avventura **Ninten** verrà affiancato da **Lloyd**, **Ana** e **Teddy** e insieme andranno fino al **Monte Itoi** (chiaro riferimento al creatore della serie) dove si scoprirà essere il nascondiglio degli alieni.
La più grande innovazione di **Mother**, cosa che caratterizzerà la serie per i restanti sequel , è quella della **decomposizione del JRPG classico**: le battaglie si svolgono in maniera casuale e ogni personaggio ha delle proprietà distintive in battaglia, che attingono ovviamente al fantastico/fantascientifico, ma ciò che caratterizza questa serie è il ritrovarsi in ambienti e città “normali”, ad affrontare nemici come cani randagi, hippie e persone affrettate con oggetti di uso più che comuni come padelle, mazze da baseball e tutto ciò che si potrebbe utilizzare come oggetto contundente. Il setting ci propone appunto una classica famiglia degli anni ’80, col padre sempre fuori per lavoro, la madre a casa a cucinare il nostro piatto preferito (che inseriremo insieme ai nomi

prima di cominciare il file di gioco) e il figlio sempre fuori a esplorare le zone vicine come una sorta di avventura; l'idea di **Shigesato Itoi** era proprio quella di proporre la storia di un ragazzo che va "all'avventura" insieme ad altri amici – un po' come avviene in film come ***I Goonies*** – ma che a fine giornata tornano a casa, conducendo una vita tranquilla. Furono appunto tutti questi elementi a illuminare **Shigeru Miyamoto** e dare il via al progetto generale. Questo titolo, sviluppato dalla **Ape inc.** (che diventerà **Creature**), era stato completamente tradotto e pronto per essere distribuito negli Stati Uniti ma improvvisamente, nel 1991, la release fu cancellata ed ***Earth Bound*** (questo il nome accordato per la release internazionale) non uscì mai dal Giappone; fra le cause della cancellazione vi erano gli alti costi di produzione, dovuti alla dimensione del gioco, e l'imminente arrivo del **Super Nintendo** che avrebbe eclissato l'uscita di **Mother** in maniera definitiva rendendolo, a detta della compagnia, invenduto negli scaffali. I prototipi ufficiali di ***Earth Bound*** furono trovati e messi in rete poco dopo. Con il fandom di **Mother** in continua evoluzione il gioco fu rinominato ***Earthbound Zero***, visto che si mostrava come prequel di ***Earthbound*** (ovvero ***Mother 2***, che uscì regolarmente in Nord America), ma in seguito Nintendo, nel 2015, rilasciò finalmente il gioco per la **Virtual Console Wii U** col nome di ***EarthBound Beginnings***. Nonostante il rilascio tardivo – meglio tardi che mai –, il gioco si presentò datato e pieno di elementi che caratterizzavano, in maniera negativa, i JRPG dei tempi ovvero l'altissimo tasso di incontri casuali e lo snervante *grinding* che serviva a ogni membro del team una volta reclutato; pertanto la community ufficiale di ***Mother*** rilasciò nel 2014 (ancora prima di **Nintendo**) ***EarthBound Zero: 25th anniversary edition*** in cui furono migliorati i difetti sopracitati e migliorate le visual.



L'eccellenza videoludica

Mother 2, per **Super Famicom**, entrò in sviluppo poco dopo l'uscita del primo titolo ma il processo di creazione non fu per niente tranquillo: il team che lavorò al sequel era totalmente diverso dal precedente e nonostante il loro duro lavoro e la disponibilità data per il progetto ***Mother 2*** era sull'orlo della cancellazione per via di diversi bug apparentemente irrisolvibili. Per questi motivi

Mother 2 rimase in sviluppo per cinque anni, uscendo in Giappone nell'Agosto del 1994 e in nord America nel Giugno del 1995, ma l'arrivo di **Satoru Iwata** e un team proveniente dalla **HAL Laboratory** risolse tutti i problemi relativi alla codifica così, **Ape inc.** si poté concentrare sullo storyboard, la creazione delle mappe, della grafica e tutto ciò che non è legato alla programmazione effettiva. Il nuovo dunque, era dieci volte più grande e avvincente del prequel e ogni elemento di questo titolo fu curato in maniera maniacale. La storia stavolta ci racconta delle avventure di **Ness**, un bambino che una sera viene svegliato dalla caduta di un meteorite vicino casa sua; sul luogo dell'impatto il nostro eroe incontrerà **Buzz-buzz**, un alieno dalle sembianze di una mosca venuto dal futuro per mettere in guardia l'umanità da un entità maligna chiamata **Giygas** che, a detta sua, consumerà l'umanità come la conosciamo. La mosca, dopo essere stata scambiata per uno scarafaggio dalla mamma di **Pokey** (che sarà il rivale del nostro protagonista), darà le istruzioni a **Ness**, prima di morire, per distruggere **Giygas**: similarmente a **Ninten**, dovrà andare in cerca degli otto santuari per riempire la **Sound Stone** con otto melodie che sbloccheranno il vero potere del nostro eroe.

Come il suo prequel, ***Mother 2*** presenta lo stesso scenario tipicamente nordamericano, con bei quartieri, casette, tante belle persone ma con un lato oscuro a tratti inquietante; se lo stesso prequel trattava già di argomenti per l'epoca molto controversi, come dipendenza dalla droga, religione o violenza, in questo titolo ritroviamo problematiche più tipiche degli anni della sua uscita come la corruzione dei corpi di polizia, in cui nel gioco viene esplicitamente riproposto lo stesso scenario di un fatto di cronaca, in cui un ragazzo rimase in balia di un gruppo di poliziotti, o il fanatismo religioso con l'introduzione del gruppo spirituale dei bluisti (che adorano il colore blu), colore associato al movimento religioso **Aum Shinrikyo** e al suo fondatore **Shoko Asahara** condannato nel '95 per aver diffuso nella metropolitana di **Tokyo** delle bombe silenziose al gas nervino. ***Mother 2***, a ogni modo, si è dimostrato capace di comunicare sentimenti profondissimi e a volte persino oscuri. A **Magicant**, in cui torneremo una volta riempita la **Sound Stone**, visiteremo il subconscio di **Ness**, un luogo in cui troveremo tutto ciò che ha fatto parte della sua vita, come un pupazzo di neve con la quale giocò da piccolo, nemici, persone incontrate e persino un **giovane Ness** che sottolineerà il cambiamento, non totalmente positivo, in lui. Ma ciò che toglie di più la scena in ***Mother 2*** è decisamente l'inquietante battaglia finale contro **Giygas** e la storia della sua concezione. Il boss finale, come il gioco ci suggerisce man mano, non ha una vera forma ed esso, più che un nemico, è una sorta di concetto, un qualcosa di inafferrabile ma terribilmente malefico (ancora ci sono grossi dibattiti su cosa sia **Giyagas** o meno); pertanto, quello che vedremo durante la battaglia, è un disegno confuso che, visto da una certa prospettiva, prenderà a tratti la forma di un feto (è molto difficile da spiegare, ma non vogliamo rovinarvi l'esperienza se avete intenzione di giocarlo). **Shigesato Itoi** spiegò che l'idea di **Giygas** nacque quando da piccolo vide per sbaglio al cinema, entrando nella sala sbagliata, il film **Kenpei to Barabara Shibijin** (traducibile, dozzinalmente, come "Lo Gendarme e la Signora Smembrata"); una volta dentro, durante una scena di un omicidio, il creatore della saga pensò di aver assistito a una scena di stupro e questo evento finì per segnarlo a vita.

E così come per le tematiche, ***Mother 2*** porta diverse innovazioni a livello di gameplay, prima fra tutte è il **contatore a comparsa** dei punti vita (più propriamente, in inglese, **rolling HP meter**): si tratta di un segna numeri simile a quelli presenti nelle pompe di benzina o nelle roulette e quando verremo colpiti, i numeri continueranno a scendere fino a un possibile annientamento; al di là della semplice scelta stilistica, questo metodo serve per permettere ai personaggi che hanno subito un attacco che li porterà alla morte di sferrare un ultimo attacco prima che il contatore arrivi a zero. Inutile dirlo, questo metodo permette di giocare delle battaglie mozzafiato e letteralmente all'ultimo sangue. Gli incontri random sono stati soppiantati in favore di nemici che appaiono direttamente nel nostro cammino e perciò saremo liberi di affrontarli o meno. A seconda di come li incrociamo avremo degli effetti diversi: se beccheremo un nemico da dietro avremo il primo colpo, se invece sarà lui a prenderci alle spalle allora avrà il primo colpo, ma se il nemico che incontriamo ci è nettamente inferiore e il gioco sa anche che lo sconfiggeremo con un solo colpo allora la battaglia verrà vinta

senza entrare nella schermata di combattimento (ricevendo ugualmente punti di esperienza ed eventuali oggetti). ***Mother 2*** è letteralmente una soddisfazione dopo l'altra e ogni critica rappresenterebbe un inutile cercare un pelo nell'uovo. Tuttavia, anche se questo titolo è un capolavoro da inizio alla fine, le vendite, specialmente in nord America, furono disastrose. **Nintendo**, che credette molto nella riuscita di questo gioco, spese 2 milioni di dollari per la promozione e ciò risultò in una serie di pubblicità che, stando ai dati di vendita (solo 140.000 copie in nord America e circa il doppio in Giappone), non diede i risultati sperati. Gli anni erano quelli dell'antieroe e delle pubblicità grossolane e ***EarthBound*** ricevette su **Nintendo Power** una serie di carte "gratta e odora", particolarmente puzzolenti, che allontanarono i tanti curiosi che volevano avvicinarsi al nuovo mondo di **Ness**, **Paula**, **Jeff** e **Poo**. In aggiunta al marketing fallimentare, produrre fisicamente il gioco era particolarmente costoso in quanto ***EarthBound*** uscì con una confezione extra-large contenente una **guida strategica** e, pertanto, in sovrapprezzo. A tutto questo c'è da mettere l'ascesa del già disponibile **Sega Saturn** (uscito a Maggio) e della **PlayStation** di **Sony** che sarebbe stata reperibile a breve. Questo titolo fece una fine tremenda ma grazie a ***Super Smash Bros.*** e ***Melee*** e al rinnovato interesse da parte di nuovi fan il gioco ha potuto conoscere una vera e propria seconda vita; il gioco fu rilasciato internazionalmente nel 2013 prima la **Virtual Console** del **Wii U** e poi per quella del **New Nintendo 3DS**, arrivando per la prima volta in Europa, e giusto l'anno scorso ***EarthBound*** rientrò fra i 30 titoli dello **SNES Classic Edition**. Se c'è un momento per riscoprirlo, considerato fra i migliori giochi mai creati, è decisamente questo.



Nintendo e i suoi fan: la storia di Mother 3

Nonostante l'insuccesso del secondo capitolo, ***Mother 3*** entrò in sviluppo nel 1994 per **Super Famicom** ma ovviamente, con l'avvento del **Nintendo 64**, lo sviluppo passo nel 1996 alla console di nuova generazione. Su consiglio e visione di **Miyamoto**, il gioco avrebbe dovuto avere una nuova e bella veste 3D sullo stile di ***Super Mario 64*** ma gli sviluppatori, gli stessi di ***Mother 2***, non avevano esperienza con la grafica poligonale e così finirono per sopravvalutare un po' troppo le capacità della

nuova console **Nintendo**; lo sviluppo passo per il più potente **Nintendo 64 DD**, periferica che avrebbe permesso la lettura di alcuni dischi magnetici proprietari e che avrebbe permesso giochi più grandi e all'avanguardia. ***Mother 3*** doveva essere il titolo da lanciare col **N64 DD** ma con il fallimento della periferica, torno sull'originaria **Nintendo 64**.
Fu allora però che nel 1999 furono presentate delle demo giocabili al **Nintendo Space World** e **IGN** ne rimase molto sorpreso in quanto presentava delle cutscene non "skippabili" interamente in 3D. A ogni modo, nonostante la ritrovata stabilità, la data di uscita di ***Mother 3*** continuava a slittare di continuo e, stando a **Shigesato Itoi**, il gioco era pronto solamente per il 30%. Arrivati a questo punto, a **Nintendo** non rimase altro che cancellare il progetto e mettere il team di sviluppo dietro alla creazioni di altri nuovi giochi per il **Gamecube**. **Satoru Iwata**, che promise la sua presenza e buona parte degli impiegati alla **HAL**, si prese la colpa per la cancellazione ma **Miyamoto** era deciso di dar vita a ***Mother 3*** a tutti i costi; all'inizio era intenzionato a rilasciare un libro o un fumetto ma alla fine, con l'uscita del **Gameboy Advance**, rimise lo stesso team di ***Mother 2***, facente parte di **Brownie Brown** di **Shigesato Itoi**, e la **HAL** dietro lo sviluppo del ***"nuovo" Mother 3***, stavolta in 2D e con lo stesso spirito del secondo.
La storia è ambientata nel **villaggio Tazmily**, una piccola comunità nelle **isole Nowhere** in cui non esiste il denaro e tutti i loro abitanti si prendono cura l'un l'altro. Faremo la conoscenza di **Lucas** e **Claus**, che saranno i protagonisti principali dell'avventura, e il padre **Flint**. Un giorno, i due ragazzi, vanno a trovare, insieme alla madre, il padre che lavora nelle montagne al largo del villaggio ma, una volta lì, verrà fuori un gruppo di fanatici con maschere di suini che comincerà a imperversare per l'isola combinando guai e danneggiando tutto ciò che trovano. Per colpa loro la madre dei ragazzi morirà e dopo il gioco, nonostante i colori accesi, scenderà in una lenta spirale di morte e disperazione. **Shigesato Itoi** si ispirò principalmente ai libri di **Agota Kristof**, ***Quello che Resta*** (***Le grand cahier***), ***La Prova*** e ***La Terza Menzogna***; questi tre libri compongono la trilogia di una storia di una coppia di gemelli intenti a sopravvivere alla **Seconda Guerra Mondiale**. Insieme a queste letture, **Itoi** si ispirò anche **Twin Peaks** e **Lost** per la creazione dell'**isola Tanetane** che riflette gli incubi di chi vi mette piede. Il gameplay rimase lo stesso di ***Mother 2*** con l'aggiunta delle terme, delle nuove sezioni in cui recuperare i punti vita, e i **colpi combo** da dare a ritmo con la musica della battaglia.
Mother 3 è un gioco interessantissimo ma ancora **Nintendo** non sembra aver dato alcun segno per il suo rilascio in occidente. Purtroppo, quando questo titolo venne rilasciato in Giappone nel 2006 (riscontrando comunque ottime vendite), il **Gameboy Advance** stava cedendo il passo al nuovissimo **Nintendo DS** e, viste inoltre le scarse vendite di ***EarthBound***, si optò per non rilasciare ***Mother 3*** né in nord America né in Europa. Un'altra possibile causa del suo possibile non rilascio può anche essere le sue fortissime tematiche che includono l'accettazione della morte, l'abuso di animali, violenza, droga e persino l'androginia. Per questi motivi, conoscendo le politiche sulla censura di **Nintendo**, i fan si rimboccarono le mani e in due anni il sito Starmen.net, nel 2008, rilasciò la **patch** da applicare alla ROM di ***Mother 3*** e avere il gioco completamente tradotto. Essa è stata condotta da **Clyde "Tomato" Mandelin** insieme a un gruppo di traduttori abilissimi che si è messa d'impegno per tradurre ogni meandro del gioco, dai dialoghi a tutte le finestre dei menù. In una sola settimana la patch ha raggiunto i **100.000 download** e a oggi è semplicemente una delle patch più scaricate della storia di internet. Ma in tutto questo, l'unica domanda che ci viene in mente è: **Nintendo** cosa ne pensa? O forse i più disperati (e ce ne sono parecchi) si chiedono: "E NINTENTO KE FA?!?!" **Reggie Fils-Aime**, presidente di **Nintendo of America**, è perfettamente a conoscenza del *cult following* di ***Mother*** e il desiderio dei fan di poter giocare al terzo capitolo ma, a quanto pare, sembrerebbe con le mani legate. La traduzione dei fan, stando al proprietario del sito Starmen.net, **Reid Young**, sarebbe arrivata ai piani alti di **Nintendo of America** e gli stessi traduttori avrebbero offerto a **Nintendo** la propria traduzione per una futura release internazionale o persino la cancellazione della patch stessa se avrebbero rilasciato ***Mother 3*** oltreoceano. Tuttavia, a oggi, il silenzio di **Nintendo** lascia lo spazio a due ipotesi: o si sarebbero arresi, lasciando spazio ai programmatori e traduttori *homebrew* o, semplicemente, non hanno alcun interesse nel rilasciare

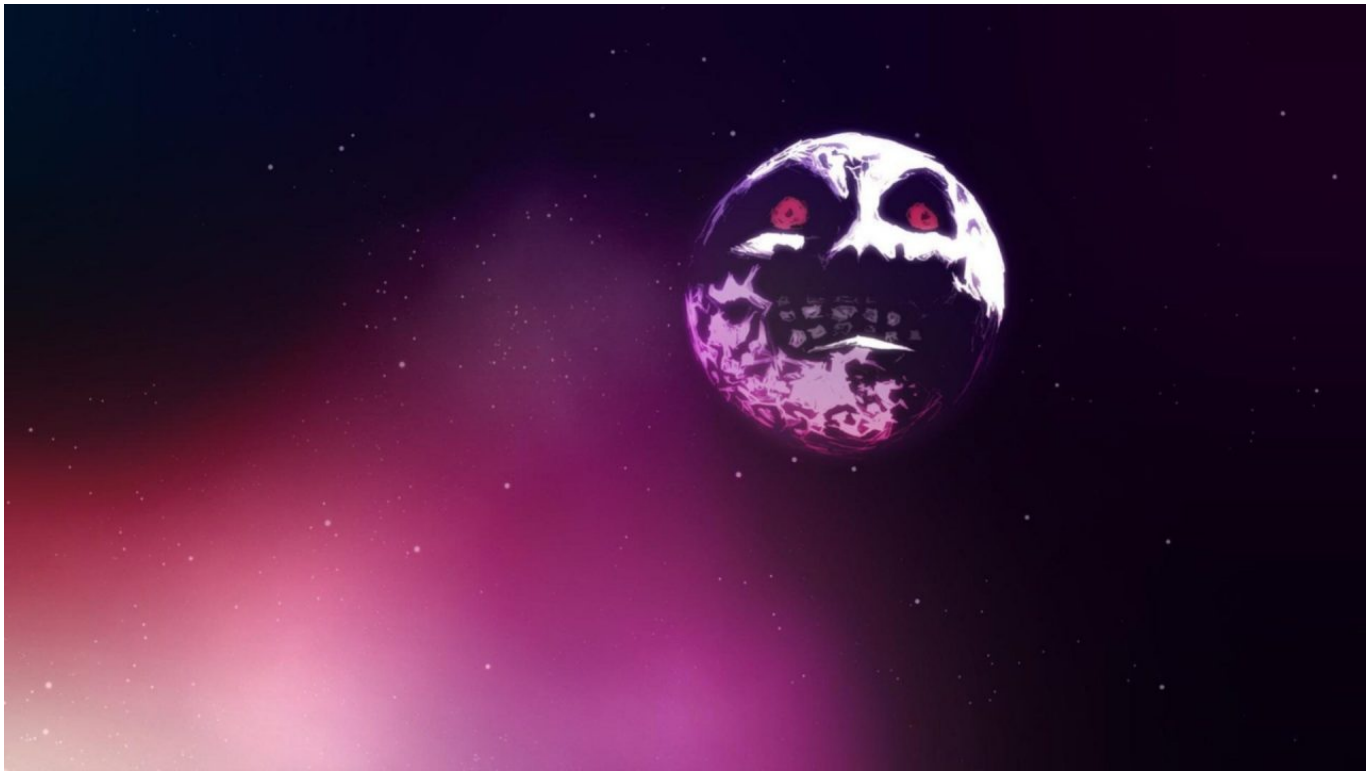
questo titolo al di fuori del Giappone e di conseguenza, non inseguono gli autori della patch. A ogni modo, **Nintendo** con il recente rilascio digitale di ***EarthBound*** e ***EarthBound Beginnings*** ha visto comunque ottimi numeri in termini di vendita e dunque è improbabile che non stiano prendendo in considerazione il rilascio di questo titolo così richiesto; vi ricordiamo inoltre che lo scorso 27 Luglio è stato solo il 29esimo anniversario della saga di ***Mother***… perciò chissà? Che **Nintendo** stia preparando qualcosa di grosso per il suo 30esimo anniversario? Non possiamo fare altro che aspettare e sperare che ascoltino i suoi fan al più presto!



Dusty Rooms: il viaggio di Link in Majora's Mask

The Legend of Zelda è una saga che certamente non ha bisogno di presentazioni. È difficile trattare questi titoli nell'ambito del retrogaming in quanto ognuno di esso, che sia uscito negli anni '90, nella scorsa decade o per una console portatile, è sempre così attuale da poter essere giocato in ogni era videoludica, risultando quasi sempre al passo coi tempi (ne sono esempi i numerosi remake usciti per **Nintendo 3DS** e **Wii U**). Oggi entreremo nel profondo di uno dei titoli più strani della saga, un titolo molto discusso e, a oggi, ancora fra acclamazioni e stroncamenti. ***The Legend of Zelda: Majora's Mask*** fu un titolo che, come al solito, riscosse un gran successo commerciale ma lasciò ai fan una certa angoscia, un retrogusto amaro che, in realtà, non è facile da descrivere. Frase molto comune, fra i più appassionati, è: "***Majora's Mask*** è uno dei titoli più cupi della saga di ***Zelda***". Ma perché? Cosa c'è dietro agli scenari bizzarri, agli artwork ombrosi e alle tristi storie di ***Majora's Mask***? Diamo uno sguardo alle tematiche che abbracciano questo spettacolare gioco per **Nintendo 64**, rilasciato non molti anni fa per **3DS** con una nuova veste grafica. Ovviamente, se non

avete ancora giocato a questo titolo ma avete comunque intenzione di farlo, vi sconsigliamo di leggere questo articolo e perciò preferiamo lanciare un **allarme spoiler**.



Le fasi del lutto di Kübler-Ross

Come ogni capitolo prima di ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild***, ***Majora's Mask*** ha una storia lineare e ci viene rivelata visitando i luoghi prestabiliti e i loro *dungeon*. In molti si lamentano del fatto che questo titolo è molto corto in quanto presenta solamente quattro *dungeon* e un *hubworld*. È possibile, tuttavia, riconoscere in questi cinque luoghi **le altrettante fasi del lutto** di **Kübler-Ross**, psicologa americana che ha studiato a fondo i fenomeni psicologici che avvengono prima della morte. Vediamoli insieme seguendo l'avventura di **Link**:

- **Negazione**: la nostra avventura comincia a **Clock Town**, un borgo la cui **luna** ci si sta per schiantare. Nonostante questo grosso problema, nessuno sembra darci peso, appunto, sembrano negare che la **luna** stia per abbattersi sulla loro città: gli abitanti vivono nella più normale tranquillità, tanto è vero che la città è in fermento per il carnevale che comincerà fra tre giorni, tempo in cui la città verrà spazzata via. Per farvi un esempio, nell'ufficio del sindaco, il capocarpentiere **Muto** reputa dei codardi quelli che intendono fermare il carnevale per via della caduta della luna e il **maestro di arti marziali** del distretto est arriva persino a dirci che al terzo giorno taglierà in due la luna con la sua spada.
- **Rabbia**: la nostra prima incursione al di fuori di **Clock Town** è alla palude a sud, zona della tribù dei **Deku**. Qui il capo tribù sta per giustiziare una **scimmietta** ritenuta responsabile per la scomparsa della **principessa Deku** nonostante la sua provata innocenza; il loro capo è semplicemente arrabbiato perché, non sapendo come reagire perde il controllo prendendosela con chi gli capita a tiro.
- **Patteggiamento**: nel territorio a nord, lo spirito del **goron Darmani** prega **Link** affinché lo possa far tornare in vita per poter aiutare il suo villaggio. Tuttavia, l'unica cosa che il nostro

eroe è in grado di fare è alleviare il suo dolore con la **canzone della cura** (no… Non quella di Franco Battiato!) e far vivere il suo spirito in lui dopo la sua definitiva morte.

- **Depressione**: il passo precedente ci insegna dunque che alla morte non c'è scampo; si perde il contatto col mondo e perciò si cade in depressione. Nell'area ovest della mappa troviamo **Lulu**, una cantate **zora** che ha perso le sue uova, dunque i suoi figli; verremo a conoscenza della sua storia tramite i ragazzi della sua band mentre lei sta ferma a guardare l'orizzonte in silenzio, senza dirci nulla e, se è per questo, senza reagire di fronte alla scomparsa dei suoi piccoli.
- **Accettazione**: l'ultima area da espolare sarà il **Canyon Ikana**. Nonostante questa sia una zona arida piena di morte è anche una zona in cui si accettano i propri sentimenti e si perdona per raggiungere la pace interiore. Per prima cosa troveremo il compositore **Sharp** che, quando sentirà la canzone della pioggia, ripensera a suo fratello **Flat**, anch'esso compositore, e lo perdonerà per essersi concentrato troppo nel ricostituire la famiglia reale con la conseguenza di averlo trascurato. Tuttavia, il simbolo più grande dell'accettazione è la **Stone Tower** all'interno del canyon; dopo averla scalata duramente finiremo all'interno di *dungeon* dove recupereremo la **freccia luce** che sta a simboleggiare l'illuminazione (che viene dal cielo, esattamente dove ci troviamo avendo letteralmente scalato una torre), l'accettazione della morte.

La tematica del **lutto** ci accompagna per tutto il gioco e il fatto che la quest principale finisca proprio con "l'illuminazione" non è di certo un caso. Il gameplay di ***Majora's Mask*** si ripete costantemente negli stessi tre giorni e ciò simboleggia il **lutto** stesso: il fatto di essere intrappolati nella stessa situazione non è che un'allegoria di questo triste sentimento e appunto, l'unico modo per uscirne è accettare le nostre perdite o il fatto stesso che si muoia al termine della nostra vita. Tuttavia, premettendo che tutto questo sia vero, sorge una domanda spontanea: quale perdita stiamo elaborando, o meglio, quale perdita sta elaborando **Link**?

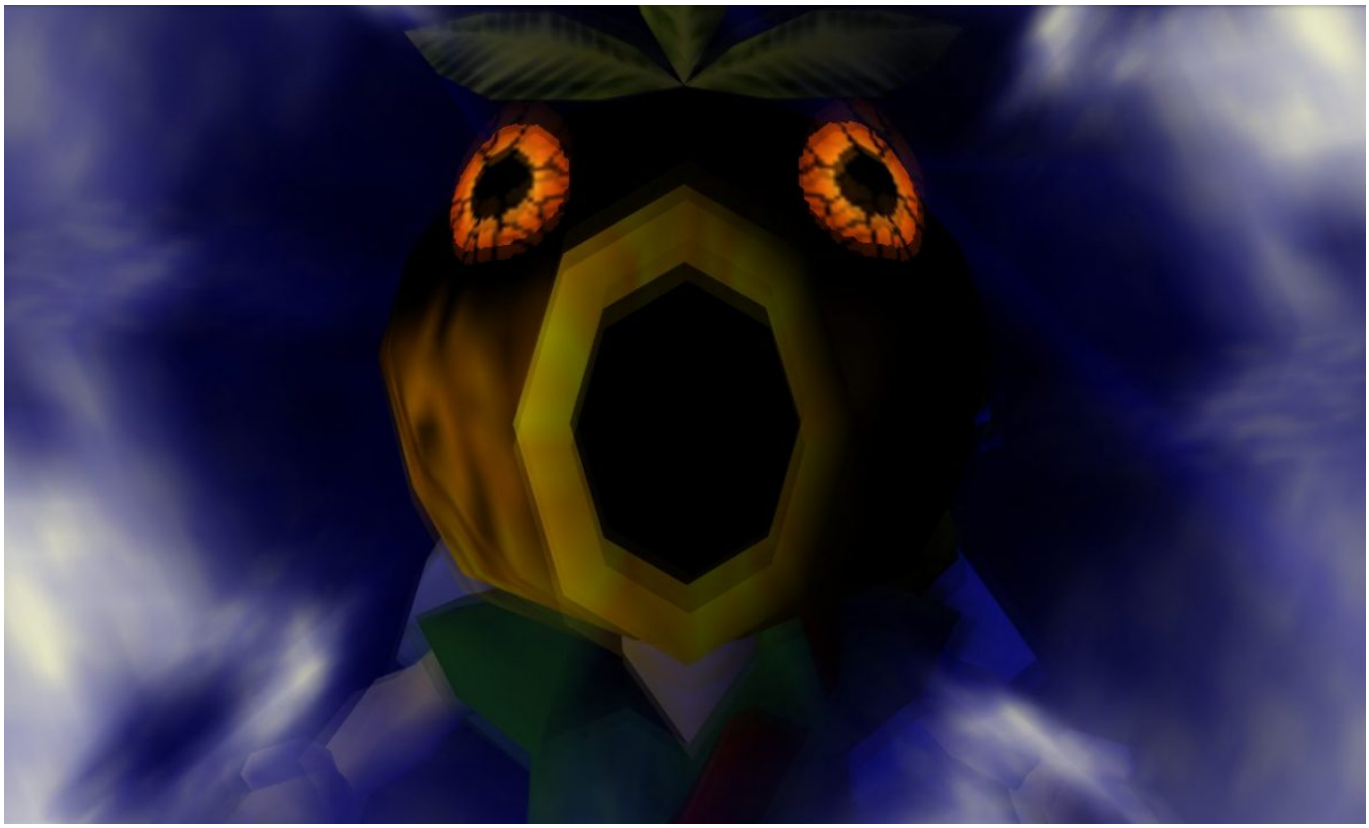


L’elegia del vuoto

Una prima ipotesi ci sorge guardando sia la fine di ***Ocarina of Time*** che quella che l’inizio ***Majora’s Mask***: **Navi**, la fatina che accompagnò **Link** sia da adulto che da bambino nella precedente avventura, abbandona il nostro eroe una volta riposta la **Master Sword** nel suo piedistallo mentre, all’inizio del secondo gioco per **Nintendo 64** ci viene spiegato che **Link**, dopo aver liberato **Hyrule** dal male, è partito alla volta di un viaggio personale e segreto, un viaggio alla ricerca di un amico. Che **Link** stia cercando di riempire il vuoto lasciato da **Navi**? Potrebbe essere una semplice spiegazione che giustificherebbe il tutto ma ciò non spiega diverse altre cose che in realtà ci portano a pensare ben altro, ovvero che **Link** si trovi in uno stadio oltre la vita e dunque in una sorta di purgatorio.

Innanzitutto diamo uno sguardo al nome di questa nuova landa che, ricordiamo, non è **Hyrule**: **Termina** ci fa pensare proprio a “**termine**“, “**fine**“, un luogo dove appunto terminano le nostre avventure. Questo mondo si trova sotto terra ma nonostante tutto c’è un cielo e si alternano giorno e notte (se non altro c’è anche una gigantesca luna che non potrebbe stare di certo all’interno di un pianeta), decisamente un po’ strano per essere un mondo sotterraneo dalla quale accediamo tramite un dirupo altissimo; è strano inoltre come **Link** possa essere sopravvissuto alla caduta dopo che la serie ci ha insegnato che cadere da punti alti non è sicuramente salutare. Ancor più strano è il fatto che **Epona**, il destriero dell’eroe, non solo possa essere sopravvissuta alla caduta ma anche aver percorso la stessa strada percorsa da **Link** (impossibile per un cavallo visto che bisognava sfruttare i **fiori Deku**) per poi finire al **Ranch Romani**. Inoltre, rimanendo tema, in questo nuovo mondo troviamo tante persone che abbiamo già visto in ***Ocarina of Time***, come appunto le **sorelle Romani** (che reincarnano la gioventù e l’età adulta di **Talon** del precedente gioco), il **suonatore d’organetto**, la **banchiera** e molti altri. Non dimentichiamo inoltre la meccanica principale del gioco: le maschere e dunque l’abilità di prendere le sembianze di **Darmani**, **Mikau** e il **figlio del maggiordomo della famiglia reale Deku**, tutte persone morte. Che le persone all’interno del gioco, che per altro hanno le stesse sembianze di molti NPC di **Ocarina of Time**, possano essere tutte passate a miglior vita e noi ci ritroviamo dunque in una sorta di oltre mondo? Ma ancora più inquetante è l’effetto della **Elegy of Emptiness** che per altro ci aiuterà a trarre delle conclusioni quasi definitive (seppur assurde). Concentriamoci intanto sul tipo stesso del componimento musicale: “**elegia**“, un componimento triste, malinconico, dai toni meditativi che nascono principalmente da una condizione di infelicità (come appunto la morte). Tuttavia, quando la si suona con l’iconica **ocarina del tempo** si formano delle statue che sembrano dei veri e propri monumenti alla memoria, e le abbiamo di **Darmani**, di **Mikau**, del **Deku** e di **Link** stesso… Ma i primi tre non erano morti? Ciò significa che anche **Link è morto**?
Per quanto la domanda sia assurda ci sono ben due prove a sostegno di questa assurda teoria, la cui prima potrebbe trovare persino conferma in **Hyrule Historia** stesso. Lo **spirito dell’eroe** in ***Twilight Princess*** è l’incarnazione dell’eroe del tempo, ovvero il **Link** di ***Ocarina of Time*** e ***Majora’s Mask***, sottoforma di **Stalfos** (ovvero i guerrieri scheletro tipici della saga che, stando a ciò che dicono i **Kokiri** in ***Ocarina of Time***, erano in origine persone che si sono perse nei Lost Woods); stando ad un suo dialogo, lo spirito tramanda le sue tecniche al **Link** di ***Twilight Princess*** non solo per l’appartenenza alla stirpe dell’eroe ma anche perché nella sua vita, a quanto pare, “ha avuto dei rimorsi”. Confrontando questo titolo con ***Majora’s Mask*** le domande sorgono spontanee: che l’eroe del tempo possa essere morto prematuramente? Oppure, vista la sua forma attuale, che possa essersi perduto nei **Lost Woods** e sia diventato uno **Stalfos** (visto che prima di cadere nel dirupo che lo condurrà all’interno della torre dell’orologio di **Clock Town** è in una foresta molto simile ai **Lost Woods**) e che dunque non ci sia mai arrivato fisicamente a **Termina** ma in un altro stadio?
La prossima prova solidifica ancora di più la prima e, dunque, il fatto che **Link** in ***Majora’s Mask***

sia fondamentalmente uno spirito. Nelle prime fasi di gioco l'**Happy Mask Salesman** ci accoglie dicendo: «sei andato incontro a un terribile destino, non è così?» (in inglese: "*you've met a terrible fate, haven't you*?"). Questa frase, vista la forma di **Link** quando incontreremo il venditore di maschere per la prima volta, potrebbe riferirsi a primo acchito al fatto che **Link** sia diventato un **Deku** ma non è esattamente così; se permetteremo alla luna di cadere su **Clock Town**, dopo le animazioni della distruzione della città e dell'annientamento di **Link**, sentiremo la risata del venditore di maschere e la linea di dialogo sullo schermo che ci indica proprio che il nostro eroe è morto. Dunque: che il significato di questa frase sia collocabile anche all'inizio del gioco e pertanto **Link** sia già morto?



Vivo Morto X?

The Legend of Zelda: Majora's Mask potrebbe rappresentare tranquillamente l'accettazione di **Link** della sua stessa morte, un viaggio attraverso le **cinque fasi del suo stesso lutto** per poi arrivare alla sua illuminazione e, in un certo modo, andare avanti. Moltissime altre storie di di questo titolo ci insegnano proprio di accettare il nostro destino, che non si può vivere per sempre ma che possiamo farlo tramite i nostri insegnamenti se il nostro spirito non sarà tormentato (le maschere di questo titolo rappresentano proprio questo, il far vivere "uno spirito" in noi per sempre). A ogni modo, nulla di ciò che abbiamo detto è stato mai accolto da **Nintendo** ma ciò non significa che questo articolo non possa trovare riscontri con la realtà dei fatti; il gioco, proprio per la sua diversità rispetto gli altri titoli della saga, la sua tristezza nelle sue storie e la delicatezza nei suoi temi da spazio a moltissime chiavi di lettura e, con buona probabilità, questa non è l'unica (anche perché ci sono decine di altri elementi che non abbiamo preso in considerazione). Probabilmente è quella che da più senso alla frase "***Majora's Mask*** è uno dei titoli più cupi della saga di ***Zelda***" e per tanto, chissà, magari questo titolo può essere un ottimo gioco che può aiutarci di fronte alla perdita di un nostro caro, un evento traumatico o capovolgente in quanto, una volta

completata la nostra difficile avventura, **Termina** sarà salva, noi non saremo più soli ma soprattutto non ci troveremo più intrappolati nei soliti tre tristi giorni; sarà l'alba di un nuovo giorno, una vita tutta da vivere e da godere momento per momento.



Speciale E3: Nuovi trailer e data di rilascio per Starlink: Battle for Atlas

Dopo essere stato presentato allo scorso E3, **Ubisoft Toronto** non si è certo fermata: ha infatti appena resi pubblici due nuovi trailer della nuova saga: uno riguardante il gameplay, mentre l'altro è molto più… particolare.

Appare sullo schermo un personaggio iconico, ma non di certo appartenente a Ubisoft: Parliamo di **Fox McCloud**, protagonista della serie *Star Fox* di casa Nintendo. E subito dopo il trailer, spunta anche sul palco Shigeru Miyamoto, che riceve in regalo la miniatura di un'astronave, con ai suoi piedi proprio Fox. Sarà infatti un personaggio esclusivo del gioco, sbloccabile solo sulla versione per **Switch.**

Starlink: Battle for Atlas uscirà su tutte le console il 16 ottobre.

Come Nintendo potrebbe essersi sbarazzata della timeline ufficiale di Zelda

The Legend of Zelda è una delle saghe più amate della storia dei videogiochi, se non la più amata; la devozione dei fan verso questa serie è senza precedenti e questo amore è continuamente versato su ogni nuovo episodio, quasi sempre impeccabile. Tuttavia, tal volta i fan possono rivelarsi delle bestie feroci: per anni, sin dai primi **Zelda** apparsi su **NES**, **SNES**, **Gameboy** e **Nintendo 64**, hanno speculato che la saga seguisse una sua **timeline** e, dunque, che tutte le storie fossero collegate. Una volta **Miyamoto**, in un intervista per la rivista **Nintendo Power** nel Novembre 1998 (volume 144), non diede una risposta esaustiva quando i giornalisti gli chiesero la collocazione temporale di ***Ocarina of Time***, che di lì a poco sarebbe uscito, rispetto agli altri giochi; la sua risposta gettò il fandom nella confusione più assoluta poiché egli disse che ***Link to the Past***, che fu presentato come il prequel del primo titolo per **NES**, adesso si collocava dopo ***Zelda II: the Adventure of Link***. Le connessioni fra alcuni giochi sono da sempre state poverissime e, a tutt'oggi, sono poche le prove che le trame dei singoli titoli siano il proseguimento (o i prequel) di alcuni precedenti; è vero anche che quando si sono presentate le prove di una continuazione di trama queste sono state molto evidenti (vedi l'intro di ***The Wind Waker*** o di ***Majora's Mask***) ma ogni volta che usciva un nuovo gioco i fan cominciavano da capo: e via con le speculazioni spesso assurde e poco credibili.
La pressione della **timeline** è esistita sin dal primo gioco e così **Nintendo** diede una volta per tutte la spiegazione definitiva: nel 2013 esce ***Hyrule Historia***, una vera e propria enciclopedia cartacea della saga in cui, per la prima volta, viene stabilita una **timeline ufficiale**. Tuttavia in molti si accorsero che questa era "leggermente" imprecisa e la stessa **Nintendo** comunicò di prendere queste spiegazioni con le pinze; chiaramente la grande N gettò la spugna sull'argomento e le correzioni, argomentazioni e obiezioni sulla timeline ufficiale continuano a tutt'oggi.
Noi non siamo qui necessariamente per discutere se la linea temporale sia corretta o meno ma siamo qui per parlare invece di come Nintendo potrebbe aver messo finalmente un punto a tutti questi dibattiti con l'ultimissimo ***The Legend of Zelda: Breath of the Wild*** per **Switch** e far si che i fan vedano i giochi della saga come loro li hanno sempre visti (ve lo diremo alla fine). In questo articolo verranno svelati alcuni risvolti di trama, decisivi soprattutto per ***Ocarina of Time***, perciò lanceremo uno **spoiler alert**; gli altri, relativi a ***Breath of the Wild*** e ad alcuni titoli della saga della famosa serie **Nintendo,** non rovineranno necessariamente la vostra esperienza con il resto dei titoli però vogliamo comunque avvisarvi dei **possibili spoiler**. Inoltre vi consigliamo di guardare bene l'immagine qui sotto: questa è la pagina della timeline ufficiale della saga contenuta in ***Hyrule Historia*** e tante delle sue diramazioni e titoli verranno citati più volte.



Timeline e multiverso

Innanzitutto, dando uno sguardo linea temporale di ***Hyrule Historia***, ci accorgiamo che questa in realtà, non è una **timeline**! Bensì questa è più una spiegazione del multiverso della saga. Per quanto da ***Skyward Sword***, che segna l'inizio della saga, ci sia una linea del tempo lineare, arrivati a ***Ocarina of Time*** questa si divide in tre universi: una con **Link** che torna nel passato, l'altra che prosegue le vicende della **Hyrule** della **Zelda** adulta che rimanda l'eroe indietro nel tempo e una terza intitolata "**The hero is defeated**", che diventa realtà se **Link** viene sconfitto. Al di là del fatto che pensiamo che quest'ultima possa avviarsi da qualunque punto della saga (sia dalla fase lineare che divisa) questa però è la prova del che esistono tre universi distinti e separati che poi proseguono, ognuno, per una propria linea temporale.
Questo è un concetto proprio della **fisica quantistica**, preso e ripreso più volte sia da scienziati che

scrittori, e si basa su un concetto non semplicissimo (trattato già in Bioshock e Dark Souls). Proveremo a spiegarlo in poche parole: ogni evento o scelta nel nostro universo crea un universo alternativo in cui la possibilità scartata prende luogo. Vi facciamo un esempio: nel nostro universo **Hitler** è stato sconfitto e ha perso la **Seconda Guerra Mondiale** ma, secondo questo principio, ne esiste un altro in cui il dittatore tedesco abbia sconfitto le potenze mondiali e tutti, in questo universo, girano con capigliature e baffi orrendi. Stamattina eravate indecisi se bere del latte, del caffè, del tè o mischiare latte e caffè o latte e tè ma alla fine vi siete decisi nel mangiare uno snack ipercalorico al volo perché eravate in ritardo per la scuola o per il lavoro? Congratulazioni! Avete creato ben 5 universi paralleli in cui voi compiete le scelte scartate. E che dire di quelle in cui potevate mangiare lo snack e una di quelle 5 di quelle possibili bevande? È una di quelle situazioni in cui **Mario** direbbe: «mamma mia»!
A ogni modo, il concetto del multiverso può applicarsi perfettamente nel mondo dei videogiochi: di potrebbe spiegare, per esempio, come mai **Cammy** e **Mega Man** condividano gli stessi obiettivi in ***Cannon Spike*** per **Sega Dreamcast** o come mai **Kratos**, che ha solitamente un temperamento rovente, riesca a rientrare nei par in ***Everybody's Golf 5***, uno sport in cui la pazienza, la calma e la concentrazione non sono certo il suo forte. Dunque in ***Ocarina of Time*** avvengono **3 eventi fondamentali che creano 3 universi diversi** che coesistono allo stesso tempo in cui però sussistono eventi e fatti diversi; ricordiamo che alla fine di questo titolo, **Link**, tornando nel passato, fa arrestare **Ganondorf** e così, le imprese compiute da **Link adulto**, non avverranno mai, non nel suo universo. Tuttavia, nonostante questa premessa, esistono certe cose che potrebbero non essere mai spiegate nella saga di **Zelda** (come le apparizioni dei **Moblins**, che sono dei tirapiedi forgiati da **Ganon**, in ***The Legend of Zelda: the Minish Cap***, gioco in cui il temuto antagonista è assente) e dunque rimarranno per sempre senza una vera spiegazione.



Dove si colloca Breath of the Wild?

Eiji Aonuma in un intervista con Game Informer, parlando della collocazione di ***The Legend of***

Zelda: Breath of the Wild nella timeline rispetto a ***Ocarina of Time***, ha apertamente risposto: "after". Questo è un indizio fondamentale ma bisogna fare un po' di analisi per capire meglio in quale linea temporale questa nuova avventura è collocata.
La **geografia** della nuova **Hyrule** ha una certa somiglianza con quella di ***A Link to the Past:*** essa presenta un **monte** (con un vulcano) a nord est, un **deserto** a sud ovest e il **lago Hylia** verso il sud, nonché la presenza del "**Colle Occhiali**" (**Spectacle Rock** in inglese) che appare solamente in questo titolo e nel **primo per Nes**, giochi della linea temporale "**The hero is defeated**", universo generato dalla sconfitta di **Link**. Sempre collegato al suo fallimento, **Ganon**, secondo ***Hyrule Historia***, rinuncia per sempre alla sua forma umana diventando per sempre il mostro che abbiamo conosciuto nei primi tre giochi accumulando, volta dopo volta, sempre più potere fino a diventare la **Calamità Ganon**, forma della sua malignità più pura; non solo **Ganondorf**, la sua menzionata forma umana, non appare in nessun titolo della timeline ma a supporto di questa tesi **Urbosa**, dopo che avremo "esorcizzato" il titano **Vah Naboris**, cita il fatto che le origini di **Ganon** sono legate in qualche modo ai **Gerudo**, una comunità composta da sole donne, e la cui nascita comportò per loro un grande disordine e segno di sventura.
Altro elemento fondamentale è la presenza dei **Lynel**, i terribili centauri dalla forza sovraumana; dopo un'attenta analisi è possibile accertare che questi particolari mostri non appaiono in nessun'altra timeline e sono dunque esclusiva di questa. Tuttavia, le prove schiaccianti a sostegno dell'appartenenza di **Breath of the Wild** a questo particolare universo narrativo risiedono negli **abiti tradizionali** di **Link** (quelli verdi), ottenibili solo dopo aver completato le prove di tutti i **120 santuari**. Il **cappello** e la **veste**, in particolare, presentano rispettivamente le seguenti caratteristiche: una **banda gialla** nel primo e una **maglia marrone** sotto la seconda. È incredibile notare non solo che gli abiti de "i Link" delle altre linee temporali **non hanno queste caratteristiche** ma anche che quelli della timeline "**The hero is defeated**" presentano tutti questi particolari nel **cappello** e nella **maglia**. È diventata dunque teoria solida fra i fan che **Breath of the Wild** appartenga a questo specifico universo e queste prove, insieme ai suoi assetti generali come la **Hyrule distrutta**, siano la prova schiacciante della sua collocazione.



(*The Legend of Zelda: A Link betweenWorlds*, sequel diretto di *A Link to the Past*, appartiene a

questa specifica timeline; notate bene cappello e veste)

«Obiezione!»

Tuttavia, le discussioni sulla timeline ufficiale non sarebbero complete senza delle incongruenze tali da contraddire tutto quello di cui abbiamo discusso finora, facendo imbestialire i fan più accaniti, al punto da distruggere il proprio PC o buttare dalla finestra il proprio smartphone (non fatelo, altrimenti non potreste seguire questo fantastico sito). Esistono prove a supporto invece, all'appartenenza di questo titolo nelle **altre due linee temporali**, e dunque negli universi creati dopo il successo di **Link** in ***Ocarina of Time***.
La primissima prova si trova nel **salgemma**, ottenibile frantumando le rocce che contengono i minerali; la sua descrizione recita: «sale cristallizzato del **mare ancestrale**». Il fatto che possa essere il **deserto di Ranel** o **Lanayru** di **Skyward Sword**, che era anticamente un oceano, è in realtà un ipotesi da escludere in quanto questo circoscriveva una zona ben precisa nella mappa del titolo per **Wii**; il **salgemma**, per altro, si trova in moltissime zone della **Hyrule** di ***Breath of the Wild*** perciò l'unica ipotesi valida è che il "**Mare Ancestrale**" (o "**Grande Mare**" in inglese) citato nella sua descrizione è quello di ***The Wind Waker***, che sommerse l'intera landa per contrastare il risorto **Ganon** in assenza del, così chiamato, **eroe del tempo**. La prova che il nuovo titolo della saga possa essere collocato nella timeline della **Hyrule** precedentemente sommersa è anche sostenuta dalla presenza dei **Korok** e dei **Rito**, entrambe razze presenti nel fantastico titolo per **Gamecube**; i primi, così come spiegato **Aonuma** nella pubblicazione giapponese "***Zelda Box: The Wind Waker Fanbook***", discendono direttamente dai **Kokiri**, la razza delle foreste della **Hyrule** del leggendario titolo del **Nintendo 64** mentre i secondi, sempre secondo il direttore della saga, sono un'evoluzione della specie **Zora**. Questa affermazione, nonostante sia citata proprio dalla mente della maggior parte dei titoli della saga, risulta un po' strana in quanto è improbabile che questi, in una **Hyrule** sommersa dal loro elemento naturale, abbiano avuto l'esigenza di uscire dall'acqua ed evolversi in creature alate; certi fan sono concordi con **Aonuma** ma noi pensiamo che ci sia qualche imprecisione, altrimenti non si potrebbe spiegare la coesistenza degli **Zora** e dei **Rito** in ***Breath of the Wild***. Chissà, magari alcuni di loro sono usciti dall'acqua, durante la grande alluvione, per poi evolversi nelle creature alate mentre altri sono rimasti nascosti in acqua, saltando così la loro apparizione in ***The Wind Waker***. Probabilmente non avremo mai una risposta definitiva. A ogni modo è bene ricordare che i **Rito** appaiono in tutti gli universi paralleli: nella "**Thehero is defeated**" vi è la presenza dei **Fokka**, i guerrieri alati che difendono il **Great Palace**, l'ultimo dungeon di ***Zelda II: the Adventure of Link***; nei titoli della timeline di **Link** che torna dal futuro non c'è la loro effettiva presenza ma almeno abbiamo la prova della loro esistenza: in ***Twilight Princess***, nei pressi del **castello di Hyrule**, c'è un incisione in un muro che mostra **Link bambino** incontrarsi con le razze principali del regno e i **Rito** sono presenti insieme ai **Goron**, **Zora** e gli **umani**.
E ora, avendo citato questo bellissimo titolo, vorremo citare anche le parole di **Zelda** (in inglese) nella cutscene "**La finta cerimonia**" in **Breath of the Wild**:

> **«[...] whether skyward bound, adrift in time or steeped in the glowing ember of of twilight [...]»**

Il dialogo, essendo collocato dopo ***Ocarina of Time***, rimanda al tempo – il titolo citato poc'anzi – al cielo, rievocando le vicende in ***Skyward Sword***, e al crepuscolo, che si collega direttamente agli avvenimenti in ***Twilight Princess***, gioco invece, della linea temporale in cui **Link** torna dal futuro

dopo aver sconfitto **Ganon**; trovandoci nell'universo in cui **Link** è stato sconfitto o in quello in cui il Grande Mare ha sommerso **Hyrule** per diverso tempo è impossibile che gli eventi di questo oscuro titolo possano essere avvenuti, semplicemente perché questi eventi sono propri di un altro universo. E ancora, rimanendo in questo tema "crepuscolare", l'**architettura del castello** dell'ultimo titolo della saga è veramente molto simile a quello del gioco in questione. Stando a **Hyrule Historia** sembra ci sia un vero paradosso temporale e perciò pare che il tutto abbia poco senso. Ma qual è la vera risposta?



Il nostro responso

Anche se l'ipotesi più gettonata è quella dell'appartenenza alla timeline "**The hero is defeated**" noi vogliamo comunque arrivare alla nostra personalissima conclusione: ***The Legend of Zelda: Breath of The Wild*** potrebbe prendere luogo in ogni timeline oppure, più credibilmente (e preferibilmente), **Nintendo** ha voluto convergere definitivamente tutti questi universi paralleli senza dover pensare troppo al come, sbarazzandosi una volta e per tutte della loro stessa debole spiegazione. Per anni i fan hanno voluto una chiosa alla timeline della saga ma la vera risposta è che forse **non c'è mai stata**; in molti giochi si parla spesso delle origini di **Hyrule**, di come **Link** si renda conto del suo ruolo nel mondo, della **Triforza** e pochissimo invece dei collegamenti, sempre se ci sono, con titoli precedenti; noi crediamo che tutto ciò avviene probabilmente non solo per avvicinare sempre più nuovi giocatori ma anche per dare una spiegazione alle sempre diverse meccaniche di ogni gioco della saga.
Il punto forte di questa specifica serie non è solamente il suo eccelso gameplay o la sua intrigante storia ma la sua accessibilità e il fatto di poter cominciare a vivere le vicende di **Hyrule** da qualunque titolo; ogni gioco è una leggenda diversa e in ognuno di essi c'è un diverso **Link**, discendente, molto probabilmente, da uno precedente. Questa saga non è come la trilogia del***Signore degli Anelli*** o qualcos'altro di super espanso come ***Star Wars*** o***Star Trek***; ***The Legend of Zelda*** è in realtà un qualcosa di molto semplice: tutto nasce dalla passione di **Miyamoto**

nell'esplorare i boschi vicino la sua casa dell'infanzia, l'immaginario di un bambino che prende vita. Per ogni giocatore è dunque possibile prendere un qualsiasi titolo, per qualsiasi console, e trarre una conclusione; con questo non vogliamo dire che gli episodi della saga siano autoconclusivi ma probabilmente meno complessi di quel che sembrano.
È fatto risaputo che gli sviluppatori, per la creazione di un nuovo titolo di questa specifica saga, pensano **prima alla meccanica portante** del gioco e **poi a una trama** che possa girarci attorno, mai il contrario e mai lo sarà; **Aonuma** e **Miyamoto** non vorranno mai che i giocatori, dai più appassionati ai più novizi, debbano giocare a un titolo precedente per far sì che capiscano la trama e le meccaniche di un nuovo titolo di ***The Legend of Zelda*** ed è per questo che, probabilmente, la saga non ha mai avuto una timeline solida. In fondo tutto questo non è nulla di nuovo: **Nintendo**, prima che i fan possano dire qualsiasi cosa sulla grafica o sulla trama di un titolo, vuole che l'esperienza sia divertente e unica, una di quelle che non potrà mai essere fruita in un'altra console concorrente ed è anche per questo che questa fantastica saga, e specialmente quest'ultimo ***Breath of the Wild***, è davvero unica.
A partire da questo ultimo titolo ci possiamo chiedere: avremo da adesso una timeline più lineare o verrà scartata del tutto? Avremo nuovi prequel, sequel o universi paralleli dopo tutto questo? Ma la domanda fondamentale è: dove si collocano ***Zelda: The Wand of Gamelon*** e ***Link: The Faces of Evil*** per **Philips CDI**?


(Tranquilli, l'articolo è finito, anche se… Hey! C'è una banda gialla! Appartengono alla timeline "-The hero is defeated", caso chiuso!)

Lunga vita a Nintendo Switch!

Secondo il direttore e capo del reparto creativo di **Nintendo, Shigeru Miyamoto**, Switch sarà la

console più longeva del colosso nipponico. **Miyamoto**, ha anche affermato che i team di **Nintendo** potrebbero ritrovarsi a sviluppare i propri titoli per più dei soliti 5-6 anni del normale ciclo di vita.

Shigeru ha inoltre affermato che:

> **«La strategia di marketing che sta andando avanti è quella di infondere il desiderio di acquistare Nintendo Switch tra un'ampia base di consumatori in tutte le regioni del Giappone, degli Stati Uniti ed Europa.**
> **La nostra massima ambizione è che Nintendo Switch non sia solamente di proprietà di ogni famiglia, ma di ogni singola persona. Il più grande vantaggio di Switch è che può essere trasportato e utilizzato facilmente per un gameplay competitivo tramite connessione wireless locale.»**

Successivamente, il direttore creativo ha parlato degli utilizzi delle funzionalità uniche di Nintendo Switch.

> **«Quando pensi a cosa può essere fatto con un dispositivo come Nintendo Switch, che può essere utilizzato in movimento, ti rendi conto che ha molte funzioni non disponibili su nessun altro hardware fino ad oggi.»**

Inoltre, secondo quanto riportato dal direttore generale dell'**EDP** (Divisione Pianificazione e sviluppo) di **Nintendo Shinya Takahashi,** all'interno del colosso nipponico la "Grande N", sta "allevando" sviluppatori che siano in grado di creare un prodotto che possa piacere il più possibile e che tutti i fan dei videogame possano apprezzare.
Miyamoto ha parlato dell'accordo tra **Illumination** e **Nintendo** sul film di ***Super Mario***. Infatti, **Shigeru,** ha pensato a lungo a un film d'animazione, e ha riferito che dopo una lunga ricerca, è stata proprio la **Universal Parks & Resort** (che lavora con **Nintendo** sulla creazione di attrazioni per i suoi parchi a tema) a presentargli la **Illumination**.

Secondo voi, quanto sarà longevo il Nintendo Switch?

Super Mario Odyssey: nuovo trailer per le vacanze natalizie

Disponibile dal 27 Ottobre ***Super Mario Odyssey*** è uno dei migliori giochi dell'anno. Questo magnifico platformer ha già venduto oltre le 2 milioni di copie e le vacanze di Natale non sono ancora arrivate. Per promuovere il gioco e dare una spinta alle vendite di questo Natale **Nintendo** ha pubblicato un nuovo trailer.

Il trailer mostra **Mario** e **Cappy** nelle loro tipiche mosse e, a giudicare dall'aspetto del video, sembra che il video sia rivolto ai non appassionati dei videogiochi. Che venga utilizzato come pubblicità alla TV?